

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PEMBUATAN APLIKASI GAME KUIS MEDIA PEMBELAJARAN
TEMATIK “BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA”
BERBASIS ANDROID UNTUK KELAS 4 MIS KERTAJAYA 1



Disusun Oleh :

Rahmat Ardani

11018225

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA
2018

LEMBAR PENGESAHAN

KERJA PRAKTEK

Pembuatan Aplikasi Game Kuis Media Pembelajaran Tematik "Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya" Berbasis Android Untuk Kelas 4 Mis Kertajaya 1



Pembimbing : Taufik Ismail, S.T., M.Cs.
Penguji : Drs. Wahyu Pujiyono, M.Kom.

KERTAJAYA 22 Juni 2018
Yogyakarta,

Ketua Prodi Teknik Informatika

Universitas Ahmad Dahlan

15/7/18

Sri Winiarti, S.T., M.Cs.

NIY : 60020388

Kepala Madrasah



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Laporan Kerja Praktik ini dapat diselesaikan dengan judul "**Aplikasi Game Kuis Media Pembelajaran Tematik "Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya" Berbasis Android Untuk Kelas 4 MIS Kertajaya 1**". Laporan Kerja Praktik ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh derajat Sarjana Teknik di Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Laporan Kerja Praktik ini dapat terselesaikan dengan baik berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, dengan niat tulus ikhlas diucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Sri Winiarti, S.T., M.Cs. selaku Kaprodi Teknik Informatika.
2. Bapak Yana Hendriana, S.T., M.Eng. dan Bapak Taufik Ismail, S.T., M.Cs. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu serta memberikan pengarahan dan bimbingan sepenuhnya dalam penyusunan laporan Kerja Praktik, sehingga Kerja Praktik ini dapat berjalan dengan lancar.
3. Bapak Drs. Wahyu Pujiono, M.Kom. selaku dosen pengujil yang telah menyetujui, menerima dan memberikan pengarahan pada laporan Kerja Praktek ini.
4. Ibu Suwarsih, S.Pd.I. selaku Kepala Madrasah MIS Kertajaya 1 yang telah memberikan dukungan sepenuhnya terhadap Kerja Praktik ini.
5. Bapak Suwardi, S.Pd.I. selaku wali kelas 4 MI Kertajaya 1 telah meluangkan waktu untuk membantu dalam pelaksanaan Kerja Praktik ini sehingga berjalan dengan lancar.
6. Kedua Orang Tua yang telah memberi dukungan moral dan materi, serta dukungan doa yang tidak henti-hentinya diberikan untuk kesuksesan kami semua.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam terselesiakannya penyusunan laporan ini.

Mudah-mudahan Allah SWT senantiasa melimpahkan berkat dan rahmat-Nya kepada kita semua, Aamiin. Penyusunan laporan Kerja Praktik ini tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun akan senantiasa kami harapkan.

Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang menekuni bidang multimedia, serta dapat menjadi amalan. Amin.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Yogyakarta, 23 Juni 2018

Penyusun

Rahmat Ardani

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LISTING	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	3
C. BATASAN MASALAH	3
D. RUMUSAN MASALAH	4
E. TUJUAN PENELITIAN	4
F. MANFAAT PENELITIAN	4
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI.....	6
A. UMUM	6
B. STRUKTUR ORGANISASI MIS KERTAJAYA 1	7
C. SUMBER DAYA MANUSIA DAN SUMBER DAYA FISIK LAINNYA	7
D. PROSES BISNIS SAATINI	9
BAB III TAHPAN KEGIATAN KP.....	10
A. LOKASI KP, ALAMAT, KONTAK PEMBIMBING KP	10
B. METODE PENGAMBILAN DATA KP	10
C. RANCANGAN JADWAL KEGIATAN KP	11

D. RANCANGAN SISTEM.....	11
BAB IV HASIL PELAKSANAAN KP	13
A. DESKRIPSI SISTEM YANG DIBANGUN	13
B. PEMBAHASAN SISTEM YANG DIBANGUN	13
BAB V PENUTUP	44
A. KESIMPULAN	44
B. SARAN	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45
Lampiran.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Staf Pengajar MIS Kertajaya 1	8
Tabel 2. Sarana dan prasarana MIS Kertajaya 1.....	8
Tabel 3. Simbol Diagram Navigasi	17
Tabel 4. Rancangan Storyboard	19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur organisasi MIS Kertajaya 1	7
Gambar 2 . Proses bisnis belajar mengajar MIS Kertajaya 1	9
Gambar 3. Struktur Menu Aplikasi	16
Gambar 4. Struktur Diagram Navigasi	17
Gambar 5. Rancangan antarmuka <i>splash screen</i>	25
Gambar 6. Rancangan antarmuka menu utama.....	26
Gambar 7. Rancangan antarmuka <i>game</i>	26
Gambar 8. Rancangan antarmuka materi.....	26
Gambar 9. Rancangan antarmuka menu profil	27
Gambar 10. Rancangan menu daftar pustaka	27
Gambar 11. Tampilan <i>splash screen</i>	28
Gambar 12. Tampilan menu utama	28
Gambar 13. Tampilan menu <i>play game</i> kuis.....	30
Gambar 14. Tampilan submenu mudah	31
Gambar 15. Tampilan submenu sulit.....	32
Gambar 16. Tampilan menu belajar dulu	33
Gambar 17. Tampilan submenu pengertian tumbuhan	34
Gambar 18. Tampilan submenu akar.....	35
Gambar 19. Tampilan submenu batang	36
Gambar 20. Tampilan submenu daun	37
Gambar 21. Tampilan submenu buah	38
Gambar 22. Tampilan menu tema	39
Gambar 23. Tampilan menu profil saya.....	40
Gambar 24. Tampilan menu daftar pustaka	40
Gambar 25. Konfigurasi <i>Publish</i>	41
Gambar 26. <i>Create Certificate</i>	41
Gambar 27. <i>Icon Application</i>	42
Gambar 28. <i>Publishing Apk</i>	43

DAFTAR LISTING

Listing 1. Action script tombol menu utama.....	29
Listing 2. Action script menu play game kuis.....	30
Listing 3. Action script submenu mudah	31
Listing 4. Action script submenu sulit.....	33
Listing 5. Action script menu belajar dulu	34
Listing 6. Action script submenu pengertian tumbuhan.....	35
Listing 7. Action script submenu akar	36
Listing 8. Action script submenu batang.....	37
Listing 9. Action script submenu daun.....	38
Listing 10. Action script submenu bunga dan buah.....	39